

# Résumé des règles du Stratego

- Placement et pièces de départ
  - 40 pièces, dont 1 Drapeau, 1 Espion (Force 1), 8 Éclaireurs (Force 2), 5 Démineurs (Force 3), 4 Sergents (Force 4), 4 Lieutenants (Force 5), 4 Capitaines (Force 6), 3 Commandants (Force 7), 2 Colonels (Force 8), 1 Général (Force 9), 1 Maréchal (Force 10), 6 Bombes
- Tirage au sort de celui qui a les pièces rouges → Premier à jouer
- Les lacs ne sont jamais accessibles
- Déplacement orthogonal (droite gauche haut bas) sur une case par tour
- Pièce A attaque Pièce B (sur pièce adjacente seulement) :
  - Si  $A > B$  → A gagne et prend la place de B
  - Sinon si  $A < B$  → B gagne et A sort du jeu
  - Sinon si  $A = B$  → Les deux pièces sont éliminées
  - Durant l'attaque, les deux joueurs voient les valeurs des 2 pièces
- Pas le droit de faire des va-et-vient indéfiniment entre 2 cases : 3 mouvements max ==> Règle des 2 cases
- Interdiction de chasser une pièce ennemie de manière répétée si la position des pièces reproduit exactement une situation antérieure → Attaquant doit cesser son mouvement
- Bombes et Drapeau = Pièces fixes
- Éclaireurs(2) peuvent sauter des cases vides autant qu'ils veulent, en ligne droite seulement. Ils ne peuvent pas passer par dessus un joueur ou les lacs
- Tous les joueurs qui attaquent une bombe sont éliminés, excepté les démineurs (3)
- Si l'espionne(1) attaque le maréchal(10), le maréchal est éliminé ! L'inverse ne fonctionne pas
- Victoire : Si prise du drapeau adverse ou si joueur adverse ne possède plus que des pièces fixes, ou si dernières pièces encerclées par des bombes